تم نشر التدوينة 13-2-2015 مـ بواسطة [Abboudi_Aliwi]() في موقع اندرودي http://www.andrody.com/

انشاء تطبيقك الأول على أندرويد استوديو hello world

بسم الله الرحمن الرحيم

اليوم تدوينة بسيطة, انتظرها الكثير منكم.. وهي إنشاء مشروعك الأول على اندرويد استوديو في برمجة تطبيقات اندرويد.

في البداية للذين لم ينصبوا بعد برنامج أندرويد استوديو على أجهزتهم, يمكنهم مراجعة التالي :

- **تحميل البرامج والأدوات المطلوبة للبدء في برمجة تطبيقات الاندرويد**
- **قبل أن تبدأ البرمجة على اندرويد استديو Android Studio**

الآن, نفتح برنامج Android Studio في بداية فتحه سوف تظهر لنا نافذة صغيرة, كما في الصورة التالية :



اضغط على Start a new Android Studio project لأنشاء أول تطبيق لك.

تم نشر التدوينة 13-2-2015 مـ بواسطة [Abboudi_Aliwi] في موقع اندرودي [http://www.andrody.com/]

سوف تظهر نافذة جديدة كما في الصورة التالية :



اسم التطبيق / الاسم الذي يظهر لمستخدمين التطبيق.
عنوان الشركة / اسم خاص يضعه المبرمج في جميع تطبيقاته, ليبتدء به المعرف الخاص لكل تطبيق, ويفضل وضع الدومين اي رابط الموقع الخاص بك, كي لا تتشابه معرفات تطبيقاتك بغيرها. لأن لكل تطبيق معرف ID يمييزه عن غيره.
لو دخلت موقع متجر جوجل بلاي .. تجد في رابط كل تطبيق معرف خاص به, مثال :

https://play.google.com/store/apps/details?id=**com.andrody.learningenglish**

اسم الباكيج وهو الـ ID الحزمة الخاصة بتطبيقك, ويقتبس من Company Domain + Application name . ومع ذلك تستطيع تعديله بالإسم الذي ترغب بالضغط على Edit .

تم نشر التدوينة 2015-2-13 مـ بواسطة Abboudi_Aliwi في موقع اندرودي http://www.andrody.com/

الآن اضغط زر التالي Next, سوف يظهر لك كما في الصورة التالية :



من هنا تستطيع اختيار التطبيق لأي أجهزة يعمل, جوالات او للساعة او للتلفاز والنظارات .. إلخ ما يهمنا برمجة تطبيقات لأجهزة الجوالات و التابلت.

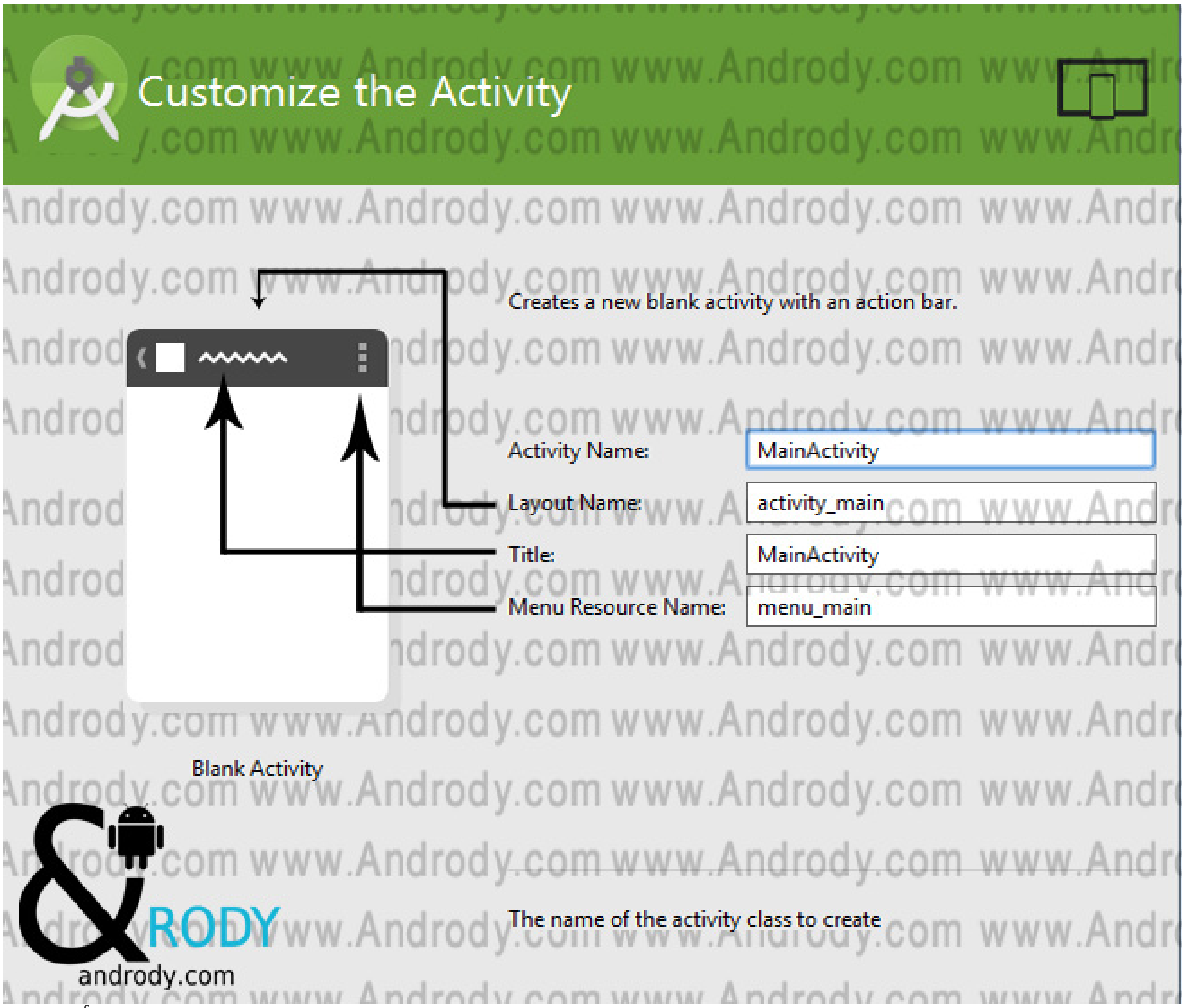
Minimum SDK و هو أقل أصدار (نسخة اندرويد) يعمل عليها تطبيق .. مثلاً لو اخترنا API 10 / 2.3.3 و أنت قمت بتحميل أعلى أصدار لديك في ملف SDK Manager مثلاً API 21 / 5.0 .. هذا يعني أن تطبيقك الذي سوف تعمل عليه يعمل على جميع الجوالات التي تعمل بإصدار اندرويد ما بين API 10 و API 21 اي اغلب الجوالات .. كما تلاحظ لديك في الصورة أعلى أن نسبة الجولات التي تعمل ما بين هذه الاصدارين 99.5% اي اغلب الجوالات.

طبعاً, كلما كان الرقم أعلى أفضل لك برمجياً, لأن في حال اخترت API 10 سوف يقوم التطبيق بتحميل ملفات كثيرة لتوافق كل النسخ .. مثلاً انا على ما أذكر خصائص كثيرة أثناء البرمجة لم تعمل معي .. تطلب مني أن أقوم بتعيين مستوى أكبر لكي تعمل ..

وهكذا عموماً أخي من أجل راحتك وفر هذا الكلام واختر API 14 << تعمل الجوالات حالياً ما بين هذه الاصدارين بنسبة 90% وهذه تكفيك ^__^

تم نشر التدوينة 13-2-2015 مـ بواسطة Abboudi_Aliwi في موقع اندرودي http://www.andrody.com/

الآن اضغط زر التالي Next,ثم اختر Blank Activity (مشروع فارغ), واضغط التالي .. لتظهر لك الصورة التالية :



Activity Name / اسم الاكتفتي هو اسم الملف البرمجي, ويحتوي على الكلاس التي فيها الأوامر البرمجية بلغة الجافا. وبالطبع لكل ملف لليوت مرتبط باكتفتي مسؤول عنه برمجياً.
Layout Name / اسم ملف الليوت وهو ملف التصميم او التنسيق وهو مبنى بلغة xml .. الواجهة الرسومية (العرض) التي تظهر للمستخدم .. ومرتبطة بالاكتفتي ليتم التحكم بالعناصر فيها.
Title / العنوان الموجود أعلى الشاشة على الاكشن بار للرئيسية.
Menu Resource Name / اسم ملف القائمة, التي تحتوي غالباً على تعليمات, حول , الاعدادات, خروج .. إلخ

بالنسبة للنموذج الموجود في الصورة السابقة فهو يخص الرئيسية للتطبيق .. اسم الاكتفتي والليوت الخاص بها .. وغالباً ما نستخدم اسم الاكتفتي هو نفسه الليوت ولكن بالاكتفتي الحرف الأول كبتل (A) واما الليوت فأول حرف سمول (a) .. والسبب لأنه سوف يكون لدينا الكثير من ملفات الاكتفتي والليوت .. فهي ترتيب لكي نعرف هذه الاكتفتي بأي لليوت مرتبط . وليس بالضرورة ان تكون مثل الاسماء ولكن هذا الأفضل .

والآن بعد الانتهاء من ادخال البيانات, نضغط على زر انتهاء Finish. انتظر قليلاً لكي يتم انشاء الملفات

الخاصة بالتطبيق.

مبروك عليك تطبيقك الأول ..< **Hello World** >..



ترقبونا قريباً بمزيد من الدروس والشروحات .. ^_^ على بركة الله ..

والسلام عليكم أحبتي :)